

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Emanuel Afonso Prata Dias Silva

Direção de Fotografia e Correção de Cor na curta-metragem – “A Lenda do Galo”

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual, Produção e Realização Audiovisual

Membros do Júri
Arguente: Cesário Alves
Orientador: Filipe Martins
Presidente do júri: Olívia Marques Silva

Orientação: Prof. Filipe Martins
Coorientação: Prof. Pedro Azevedo

Vila do Conde, setembro de 2018

RESUMO

Este ensaio pretende abordar questões pertinentes no processo visual de um filme, nomeadamente na direção de fotografia e, conseqüentemente, no trabalho de colorista. A iluminação veio aumentar o efeito dramático no mundo da ficção cinematográfica, permitindo uma maior manipulação dos próprios ambientes e personagens. A paleta cromática, por sua vez, também pode ser usada de maneiras específicas para indicar significados ou reações específicas; as cores podem oferecer um clima / estilo / visual / tema para um filme inteiro. Aplicamos estes conceitos teóricos ao projeto “A Lenda do Galo” e analisamos as falhas cometidas durante o mesmo, seja na rodagem ou na pós-produção.

Palavras-chave: direção de fotografia; correção de cor; cor; iluminação.

ABSTRACT

This essay intends to discuss pertinent questions in the visual process of a film, namely in the cinematography and, consequently, in the colorist work. Lighting has increased the dramatic effect in the world of cinematic fiction, allowing greater manipulation of the environments and characters themselves. Colors, in turn, can be used in specific ways to indicate a specific subject; they can provide a mood / style / visual / theme for an entire movie. We apply these theoretical concepts to the project “A Lenda do Galo” and analyze the failures committed during the project, whether in shooting or post production.

Keywords: director of photography; color grading; color; light.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	3
INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO I - ESTADO DE ARTE	6
1.1 - A IMPORTÂNCIA DA LUZ NA DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	6
1.2 - HISTÓRIA DA COR NO CINEMA	8
1.3 - CORES ASSOCIATIVAS NO STORYTELLING	11
1.4 - USO GERAL DE CORES PARA BENEFÍCIO DO PÚBLICO	14
CAPÍTULO II - ENQUADRAMENTO TEÓRICO DO PROJETO	15
2.1 - AMBIENTE FÍLMICO	15
2.1.1 – COMPONENTES DO AMBIENTE FÍLMICO	16
2.2 - REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS	18
2.3 - A LENDA DO GALO DE BARCELOS	21
CAPÍTULO III – ANÁLISE DE CASO: A LENDA DO GALO	23
3.1 - PRÉ-PRODUÇÃO	23
3.1.1 - REPÉRAGE	23
3.1.2 - PERSONAGENS	24
3.2 - RODAGENS	24
3.3 - CORRECÇÃO DE COR	25
CONCLUSÃO	30
BIBLIOGRAFIA	31
FILMOGRAFIA	33
ANEXOS	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Roda das cores complementares.....	11
Tabela 2- Características e emoções associadas à cor.....	13
Figura 3- Tabela de frames em que foram aplicadas diferentes correções de cor, de acordo com o género de filme a retratar.....	14
Figura 4- Gráfico de temperatura de cor.....	16

INTRODUÇÃO

Na residência artística do primeiro ano de Mestrado tive a oportunidade de desempenhar a função de Direção de Fotografia, que se revelou uma experiência bastante positiva e enriquecedora. Assim, desde logo, a direção de fotografia era a minha primeira escolha para o projeto final de mestrado, e acabou por ser possível assumir esse cargo no projeto “A Lenda do Galo”.

A opção pela direção de fotografia neste projeto prende-se com a vontade de exercer profissionalmente esta função, assim como a oportunidade de uma participação próxima na construção do filme, através de um diálogo constante com o realizador e com a direção de arte. Consequentemente, desempenhando esta função no âmbito do Mestrado, aproveitei, naturalmente, a oportunidade para adquirir experiência. Para o efeito estabeleci com toda a equipa uma colaboração próxima, quer na construção do filme através de um diálogo aberto e constante entre todos, quer na interlocução com o realizador e diretor de arte. Fiz questão ainda de fazer o color grading desta curta-metragem. Sendo esta uma das capacidades que pretendo desenvolver na minha vida profissional futura, foi com bastante agrado que a desempenhei.

Tratando-se de um projeto de filme de época, desenvolvido com moderados recursos e falta de meios económicos, foi imprescindível um trabalho próximo entre todos os intervenientes. Uma vez que se trata de um projeto ambicioso e de grande envergadura, a cooperação entre toda a equipa foi um elemento chave para execução do mesmo. Numa pequena produção como a nossa, retratar uma lenda historicamente situada no Século XIV obrigava, por si só, a muitos mais requisitos e recursos, o que se mostrou um grande desafio de produção, obrigando-nos a ser criativos.

Por último, o facto de ter optado pela direção de fotografia permitiu-me ser orientado por um docente com experiência profissional nesta área e, desta forma, valorizar muito a minha aprendizagem e o currículo profissional.

Este ensaio de final de mestrado tem por objetivo abordar algumas considerações influentes no processo visual de um filme, nomeadamente na direção de fotografia e, por consequência, no trabalho do colorista. Neste ensaio, serão realçados alguns aspetos, tais como a importância e influência da luz e da cor não só durante o decorrer das filmagens, mas também na pós-produção do filme.

Foi realizada uma profunda pesquisa teórica para a realização deste projeto, que foi posteriormente colocada em prática durante as rodagens e na pós-produção do mesmo. A aplicação de elementos de cor associados a características das personagens ou o uso de pontos-chave de iluminação capazes de realçar determinados traços na personalidade das mesmas são um exemplo claro dessa aplicação.

Assim, o ensaio está dividido em três capítulos: Estado de arte, Enquadramento teórico do projeto e Análise de caso – A Lenda do Galo.

CAPÍTULO I - ESTADO DE ARTE

1.1 - A IMPORTÂNCIA DA LUZ NA DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

A luz é, naturalmente, o elemento-chave da percepção visual, orientando-nos no espaço e no tempo. Cada reflexão tem um certo grau de intensidade e complexidade de luz. A iluminação é, por sua vez, a manipulação propositada de luz para uma finalidade de comunicação visual específica. De assinalar que, antes de iluminar um set de filmagens utilizando a luz e as sombras criativamente, é necessário familiarizarmo-nos com a natureza da luz, com as suas intenções, funções e efeitos.

O objetivo básico da iluminação é manipular a percepção do meio ambiente, assim como estabelecer um contexto estético para as experiências/emoções, levando o espectador a sentir uma determinada emoção numa determinada ação ou situação.

A iluminação revela como são os objetos, onde estes estão localizados e quais as texturas que têm. Muitas destas percepções advêm também do trabalho adequado das sombras quando o objetivo consiste em intensificar uma ação, um espaço ou uma personagem através de iluminação ou ausência da mesma. De facto, é preciso ter consciência das sombras e aprender a usá-las, saber dar a orientação certa para conseguir o efeito/emoção desejado. A luz, por si só, não esclarece ou intensifica a forma e a textura das personagens, objetos ou cenários.

A manipulação da imagem no cinema é muito mais do que uma atividade técnica, necessitando de um grau elevado de conhecimentos para além da manipulação dos equipamentos.

A iluminação veio aumentar o efeito dramático no mundo da ficção cinematográfica, permitindo uma maior exposição dos próprios ambientes e personagens. Isso foi, em grande parte, resultado do trabalho fotográfico referente à luz, com a introdução de técnicas mais precisas para controlá-la, aprimorando um princípio visual e emocional.

A iluminação low-key é descrita por imagens escuras, que dão, de certa forma, uma atmosfera mais pesada, muito particular em filmes de terror ou suspense. Por outro lado, temos a iluminação high-key que, contrariamente, apresenta imagens totalmente iluminadas e coloridas, adequadas em filmes dos géneros de comédia ou românticos¹.

O cargo de um diretor de fotografia é uma atividade tecnicamente complexa. É uma atividade artística que deve transmitir, de acordo com o guião, as intenções do realizador, as emoções e a narrativa.

¹ ZETT, 2010, p. 30.

Cada indivíduo interpreta o guião e o filme de diferente forma e é por isso mesmo que a atividade do diretor de fotografia não pode restringir-se apenas a uma atividade técnica².

É prudente realçar a necessidade de enquadrar muito concretamente todo trabalho a desenvolver, principalmente em zonas de confluência. Tal deve ser acordado entre o diretor de fotografia e o realizador, tendo em conta o que é pretendido pelo último, de forma a atingir os objetivos comuns sem qualquer desconforto profissional da atividade atribuída a cada um. Contudo, não devemos com isto esquecer que a relação entre diretor de fotografia e o realizador deve ser próxima e a colaboração entre ambos na criação do projeto é fundamental no resultado final da fotografia e, por consequência, no resultado final do filme.

O desenvolvimento do trabalho é definido no período de pré-produção. O diretor de fotografia discute o guião e as diferentes abordagens com o realizador. Faz-se um estudo aprofundado do argumento, abordando a estrutura narrativa, analisando as personagens, investigando a época e acontecimentos, possíveis elementos na composição adequados na definição do estilo, em concordância com o realizador do ponto de vista dramático e estético. Toda esta investigação concetual e de design é inteiramente da responsabilidade do diretor de fotografia em colaboração próxima com o realizador, sendo a conjugação das funções técnicas e criativas que culmina no trabalho final.

² Cf. COSTA, 2014.

1.2 - HISTÓRIA DA COR NO CINEMA

O cinema depende da percepção do espectador, principalmente dos seus sentidos de visão e audição. Antes dos filtros e dos filmes coloridos, inovadores como Thomas Edison e George Méliès já pintavam as fitas do filme para melhorar suas imagens³ (a forma mais antiga de correção de cor). Assim, a associação dos sentidos à cor foi inicialmente usada para mostrar a qualidade onírica do cinema e, na era primordial do cinema a cores, o meio visual fictício era considerado o auge do escapismo – propensão para fugir à realidade, geralmente através da fantasia⁴.

A correção de cor é um processo que pode ser realizado no negativo ou na fita de vídeo original e em que se pode corrigir a matiz, tom, intensidade e valor. Desta forma, atinge-se a intenção original do diretor de fotografia e obtêm-se efeitos de cor específicos que criam dramatismo e atmosfera. Historicamente, a correção de cor era feita num laboratório de filmes, onde um temporizador de cor registava a duração de cada foto individual e corrigia os tons de pele e a temperatura de cor, seja ela quente ou fria.⁵ Uma nova impressão de filme era, então, tirada do negativo usando as correções. Posteriormente, o negativo do filme poderia ser transferido já com a correção de cor feita para um dispositivo de vídeo que oferecia mais oportunidades na manipulação das cores no filme.

Atualmente, as ferramentas digitais de color grading estão cada vez mais avançadas e muitas plataformas de edição como o Final Cut Pro ou DaVinci Resolve, fornecem a capacidade de corrigir e alterar a cor das imagens digitalmente. Estes softwares complexos de correção digital permitem que o colorista faça grandes alterações na paleta de cores nos seus projetos, tendo uma maior margem de manobra tanto na parte criativa como na correção de pequenos erros que poderão ser necessários corrigir, como erros de exposição ou contraste. Com isto, a correção de cor deixou de ter um papel meramente ilustrativo, passando a constituir uma competência plástica, uma arte de “pintar o filme”⁵.

“This role of color correction has gone from a generalized application, to the ability to literally paint the image at will.” (Lobrutto, 2002, p.85)

O impacto emocional e intelectual desempenhado pela luz e cor sobre um espectador pode ser equiparado ao impacto exercido pela música sobre o mesmo, uma vez que as regras que governam o seu uso no cinema são semelhantes, servindo para identificar características que são percebidas como comuns a ambos: um intenso poder emocional e, simultaneamente, um considerável potencial disruptivo. Por outras palavras, assim como a música, a cor é vista como uma ferramenta inestimável

³ YUMIBE, 2013, p. 98

⁴ Cf. CRISWELL, 2015

⁵ LOBRUTTO, 2002, p.85

para fortalecer tanto o clima dramático e emocional do filme quanto para influenciar a resposta do público.

Mas, apesar de atualmente serem inegáveis o impacto da luz e cor, no início da utilização das mesmas havia dúvidas quanto à sua aplicabilidade e à sua relação com o realismo. Por exemplo, Douglas Fairbanks, produtor do filme “The Black Pirate” (1927), afirmou, após a conclusão do filme, que a aplicação da cor poderia nunca vir a ser corretamente aperfeiçoada e que, mesmo caso isso fosse conseguido, a cor poderia criar mais problemas que vantagens quando utilizada, uma vez que poderia servir para desviar a atenção e o olhar do público da atuação dos protagonistas e da narrativa⁶.

“The argument has been that it would tire and distract the eye, taking attention from acting, and facial expression (...)”(Turner, 2002, p 85)

Na segunda metade da década de 1950, a maioria dos filmes eram produzidos a cores, embora as opiniões sobre o seu uso ainda fossem muito conservadoras. Tão enraizada era essa visão sobre o uso conformista da cor, que a indústria produzia manuais como “Elements of Color in Professional Motion Pictures” (1957) - produzido por uma comissão especialmente constituída da Society of Motion Pictures and Television Engineers. O manual estipulava que a cor deve ser subordinada à narrativa e, em nenhuma circunstância, deve constituir uma entidade separada capaz de competir com ou prejudicar o conteúdo dramático da imagem⁷, permanecendo despercebida ou até mesmo “invisível”. Esta e outras publicações semelhantes deram o tom para cineastas e críticos durante um período de tempo considerável, sendo ainda utilizadas como referência regularmente nos anos 70.

A cor só deveria ser usada criativamente em géneros projetados para proporcionar ao olho “um prazer visual”⁸, como musicais, fantásticos e desenhos animados. Contrariamente a esta corrente, autores como André Bazin ou Rudolf Arnheim viam a cor como um dispositivo com potencial para aumentar o realismo cinematográfico^{9,10} (embora Arnheim se opusesse a esse realismo).

A cor pode, ainda, afetar o espectador com diferentes intensidades: podem ter efeito sobre as emoções de uma maneira muito subtil, mas também de maneira significativa ou até descontrolada¹¹. As cores mais vivas, como o branco, rosa e vermelho provocam emoções fortes, como felicidade e excitação. Por sua vez, cores mais escuras como o castanho e o preto associam-se a emoções negativas,

⁶ TURNER, 2002, p 85

⁷ Cf. SMPTE, 1957

⁸ Cf. TURNER, 2002

⁹ Cf. ARNHEIM, 1957

¹⁰ Cf. BAZIN, 1967

¹¹ Cf. EVERETT, 2007

como a melancolia ou a solidão. No capítulo seguinte serão abordadas detalhadamente as características e emoções associadas a cada cor.

A razão pela qual a cor tem um impacto tão grande na emoção deve-se ao facto de esta estar frequentemente associada a memórias, embora as cores que vemos na realidade sejam geralmente menos saturadas que as cores da memória¹².

¹² HENRY, CHEUNG, WESTLAND, 2008, Pg.2

1.3 - CORES ASSOCIATIVAS NO STORYTELLING

Quer seja o tom primário de um esquema de cores recorrente ou a repetição de cores específicas ao longo de um filme, as cores únicas e a sua aplicação consistente ao longo de uma história são usadas como associações - associamos essa cor a um determinado assunto ou a uma ideia¹³. Por exemplo, se uma determinada personagem está associada a uma cor, como o azul, se ao longo do filme continuarmos a ver elementos azuis vamos intuir que a cena é de alguma forma associada à personagem. Assim, quando se faz alteração na cor ou esquemas de cor associados à personagem ao longo da narrativa, podemos ajudar a caracterizar uma transformação interna da própria personagem. Essa transição de cor, motivada pela necessidade de adaptação da narrativa e da personagem, deve ser feita de acordo com a teoria das cores complementares (Figura 1), tornando a composição harmoniosa e sem se correr o risco de anular uma ou outra cor e o seu efeito.



Figura 1- Roda das cores complementares

Cada cor tem a sua influência na percepção da personagem. Na Tabela 1¹⁴ são descritas as principais características e emoções associadas a cada cor.

¹³ Cf. PEACOCK, 2010

Cor	Características Positivas	Características negativas	Descrição
Vermelho	Coragem física, força, valor, energia, masculinidade, excitação	Desafiante, agressividade, impetuosidade, perigo	O vermelho é uma cor poderosa. Não é tecnicamente a mais visível, mas consegue ter a propriedade de aparecer mais próxima e, por isso mesmo, captar facilmente a atenção do espectador. O seu efeito é físico, estimula-nos, aumenta a nossa frequência cardíaca e dá-nos a impressão de que o tempo passa mais depressa. Está ligada ao nosso instinto primordial de “fight or flight”, à masculinidade, ao instinto puro e animal. É estimulante e amistoso, mas simultaneamente pode ser perceptível como exigente e agressivo.
Azul	Inteligência, comunicação, veracidade, confiança, serenidade, dever, lógica, reflexão	Frieza, falta de emoção, baixo carácter, crueldade	O azul é a cor da mente e do intelecto e é, essencialmente, serena. Afeta a mente do espectador: azuis fortes estimulam pensamentos claros e leves, azuis mais leves acalmam e ajudam a concentração. Consequentemente, é a cor da comunicação clara. Por outro lado, pode também ser perceptível como fria, sem emoção ou pouco amistosa.
Amarelo	otimismo, confiança, autoestima, emoção, amizade, criatividade	Irracionalidade, medo, fragilidade, depressão, ansiedade, suicídio	O comprimento de onda amarelo é relativamente longo e estimulante. Neste caso e contrariamente a outras cores, este estímulo é emocional, o que torna o amarelo na cor mais forte do ponto de vista psicológico. O amarelo é capaz de levantar o espírito, autoestima e confiança e otimismo. Por outro lado, pode provocar medo e ansiedade.
Verde	Harmonioso, estabilidade, frescura, amor universal, descanso, restauro, preocupação ambiental, paz	Falta de paciência, estagnação, nervosismo	O verde está no centro do espectro e, por isso mesmo, é uma cor de equilíbrio. Quando na natureza temos verde em abundância temos a perceção de um ambiente rico, com pouco perigo de falta de alimento ou água. Então, o verde funciona como uma certeza primitiva de calma e segurança. Por outro lado, o verde pode ser interpretado como sendo demasiado apático, quando aplicado incorretamente.
Roxo	Espiritualidade, contentamento, luxuosidade, autenticidade, verdade, qualidade	Introversão, decadência, supressão, inferioridade, morte	É o comprimento de onda mais pequeno. Está relacionado com a consciência e com elevadas linhas de pensamento e intelecto, muitas vezes até com valores e reinos espirituais. É altamente sugestiva de introspeção e de contemplação profunda ou meditação. Sendo o último comprimento de onda visível antes do ultravioleta, tem associações também com o tempo e espaço do cosmos. Porém, o seu uso excessivo ou aplicação incorreta do tom pode

			comunicar uma filosofia barata, mais rapidamente que qualquer uma das outras cores.
Laranja	Conforto físico, calor, segurança, sensualidade, paixão, abundância, diversão	Frustração, imaturidade, falta de valores	O laranja é a combinação do amarelo e vermelho. É estimulante e o que provoca no espectador é um misto entre o físico e o emocional. Conduz a nossa mente essencialmente através do conforto físico: calor, comida, abrigo e sensualidade. É uma cor divertida, mas usada incorretamente pode conduzir exatamente ao efeito oposto – depravação. O seu uso em excesso também pode sugerir frivolidade e falta de valores intelectuais.
Castanho	Seriedade, conforto, natureza, reabilitação, apoio	Falta de humor, peso, falta de sofisticação	O castanho consiste na junção do vermelho e do amarelo, com uma percentagem de preto. Assim, tem muita da seriedade do preto, mas também é quente e suave. É a associação com a terra e o mundo natural. É sólido, confiável e gentil.
Cinzento	Neutralidade Psicológica	Falta de confiança, presunção, depressão, falta de energia	O cinzento é a única cor que não tem quaisquer propriedades psicológicas. É, no entanto, inequivocamente supressora. A ausência virtual de cor é depressiva e, quando na natureza o mundo se torna cinzento, é indicativo de estagnação, hibernação. O cinzento pode ainda atenuar o efeito das outras cores e, o seu uso excessivo, pode indicar a ausência de confiança ou medo da exposição.
Preto	Glamour, segurança, sofisticação, segurança emocional, eficiência, substância	Opressão, frieza, ameaça, peso	O preto é a integração de todas as outras cores, totalmente absorvidas. As implicações psicológicas derivadas deste facto são consideráveis: o preto cria barreiras, absorve a energia dirigida e dirige a personalidade. Comunica com absoluta clareza, sem nuances ambíguas ou pouco perceptíveis. Comunica, ainda, sofisticação e irrepreensível excelência. É essencialmente a ausência de luz e, porém, também pode ser assustador.
Branco	Higiene, claridade, pureza, simplicidade, sofisticação	Frieza, elitismo	Contrariamente ao preto, o branco é a reflexão total do espectro nos nossos olhos. Também é responsável pela criação de barreira, embora sejam diferentes das criadas pelo preto. O branco é pureza, é limpo, higiénico. No entanto, este conceito estéril também pode ser negativo.

Tabela 2- Características e emoções associadas à cor – Interpretação do documento GROENHOLM, M. (2004) Color Affects, Color & Imaging Institute,

1.4 - USO GERAL DE CORES PARA BENEFÍCIO DO PÚBLICO

No início da era do cinema, as imagens eram um mero processo mecânico de imprimir luz sobre o filme e projetar esse resultado na tela¹⁵. Posteriormente, veio a perfeição do detalhe e, assim, a fotografia mais perfeita. Com o aparecimento do som, veio também um maior realismo através da associação da visão e do sentido auditivo. A cor, posteriormente, adicionou sensações visuais e completou o processo. Agora, os filmes são capazes de duplicar todas as sensações auditivas e visuais e esse realismo permite-nos retratar a vida e a natureza como ela é realmente e, nesse aspeto, fizeram-se avanços claros.

Como abordado anteriormente, o ser humano tende a reagir psicologicamente de forma particular perante certas cores e, conseqüentemente, cores particulares são usadas no cinema para alcançar certas reações. Sendo a cor uma das ferramentas para contar histórias, é preciso conhecer bem estes mecanismos psicológicos de forma a saber utilizar a paletas de cores corretas e criar o clima e atmosfera apropriados, como se pode ver na figura 2. Embora as cores possam ser usadas de maneiras específicas para indicar um assunto específico, elas também podem oferecer um clima, estilo, visual, tema para um filme inteiro. Autores como Bordwell e Thompson discutem a cor como sendo uma variável na classificação de géneros e afirmam que os filmes são agrupados em géneros por padrões, seja por argumentos semelhantes, implicações temáticas ou técnicas filmicas¹⁶. A figura 2 é um exemplo prático desse agrupamento em géneros.



Figura 3- Tabela de frames em que foram aplicadas diferentes correções de cor, de acordo com o género de filme a retratar.

¹⁵ Cf. KALMUS, 1935

¹⁶ Cf. BORDWELL, THOMPSON, 2010

CAPÍTULO II - ENQUADRAMENTO TEÓRICO DO PROJETO

2.1 - AMBIENTE FÍLMICO

A natureza do ambiente fílmico é um tema que deve ser tido em alta consideração, pelo efeito que pode provocar no espectador. É caracterizado por diversos fatores como: look, narrativa, composição, música, entre outros.

Em relação à composição da iluminação num set de filmagens, Edgar Moura, diretor de fotografia brasileiro nascido a 1948 no Rio de Janeiro, defende que, para além do enquadramento de cada plano, é preciso definir a direção da luz: onde incide, qual a sua natureza (difusa/dura; direta/indireta; quente/fria; filtrada/não-filtrada) e, por fim, a sua intensidade. O autor dá a esta sequência de opções a sigla DNI (Direção, Natureza e Intensidade)¹⁷. A natureza criativa do diretor de fotografia muda conforme o género fílmico e narrativo e, para Edgar Moura, existe apenas um método de trabalho adequado, abrangente a todo o cinema. O autor traça uma forma de criar um ambiente fílmico mais "naturalista", semelhante ao que era pretendido para o nosso projeto “A Lenda do Galo”.

“A razão que me levou a usar a sigla DNI para denominar este método vem do fato de que dividi a iluminação em três etapas: primeiro, deve-se resolver em que direção ela será colocada; depois, qual a sua natureza, e, finalmente, que força terá.” (Moura, 1999, p. 398)

Assim, com base na regra DNI, a construção do ambiente fílmico deverá ser iniciada com a posição e direção das fontes de iluminação. Se, por exemplo, pretendermos que determinada cena aparente ser iluminada pelo sol, necessitamos usar uma fonte de iluminação que seja de igual natureza, ou seja, uma luz dura. Logo, obteremos sombras duras e bem traçadas, como o sol o faz.

A natureza da luz é muito importante na criação dos ambientes e, no caso da “Lenda do Galo”, utilizou-se luz dura em cenas de interior. Na cena dos lavabos, umas das cenas mais dramáticas do filme, para além da luz natural do sol foi ainda utilizado um HMI, de forma a criar sombras mais definidas e dar alguma dinâmica no contraste dos corpos no quarto, que, com o auxílio do Haze, criou um look mais difuso e abrangente. Outro exemplo concreto de luz dura ocorre na cena da Taberna: na fase de planeamento foi estudado um tipo de iluminação ligeiramente semelhante à cena mencionada anteriormente, no entanto na execução da mesma notou-se mais a sua presença do que na cena dos Lavabos, uma vez que mesmo usando o Haze havia uma janela aberta que espalhava o fumo fazendo com que o feixe de luz se sobressaísse.

¹⁷ MOURA, 1999, p. 398

Prosseguindo e finalizando o seguimento do conceito DNI, a intensidade que é assumida à iluminação deve ser adaptada conforme a profundidade de campo desejada. Há várias técnicas para controlar o valor da intensidade, tais como o uso de filtros difusores, de cinefoil, ou o direcionamento da fonte de luz para um refletor, entre outros. Por sua vez, o flood e o spot são mecanismos incorporados em algumas fontes luminosas, possibilitando a variação de intensidade e diâmetro da área abrangida. Relativamente ao excesso de luz, é possível acrescentar filtros ND que “cortam” a luz em 3, 6 ou 9 stops mantendo o valor do diafragma.

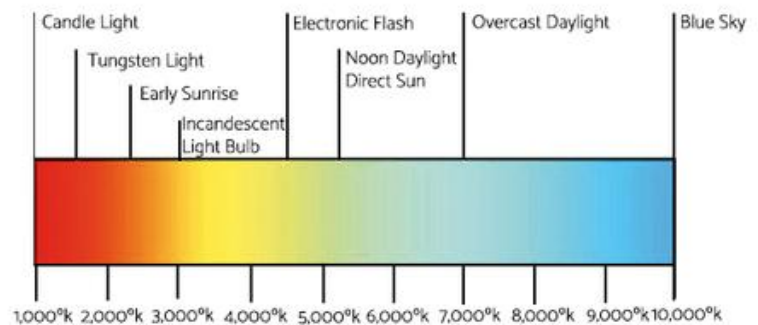


Figura 4- Gráfico de temperatura de cor

2.1.1 – COMPONENTES DO AMBIENTE FILMICO

Este processo visual é composto por um conjunto de elementos físicos que são perceptíveis através da câmara. Cada espaço tem dimensões específicas e, para criar um ambiente fílmico natural e credível, há vários fatores que devemos ter em conta.

Em primeiro lugar, a cor e a iluminação são também parte integrante tanto na construção dos espaços como na criação do ambiente fílmico, a seleção da paleta de cores e a base para a designação do look. A natureza do ambiente influencia a percepção do espectador; por exemplo, o "dia" e a "noite" no mesmo espaço terão de obter cargas completamente diferentes, e essa distinção deverá ser perfeitamente identificável. A iluminação, por sua vez, não deve ser excessiva nem ausente. Devem ser usados alguns apontamentos como "uma vela" ou "luz exterior", uma vez que podem fazer toda a diferença entre uma composição eficaz relativamente ao ambiente pretendido e, acrescentar personalidade à composição ou ajudar a caracterizar uma personagem ou determinada ação.

Relativamente à composição, os sets de filmagens devem ser decorados conforme as imposições estéticas do filme em questão. Um diretor de arte precisa entender o design tridimensional - uma composição deverá ser igualmente correta e adequada em qualquer ângulo em que seja trabalhada. Assim sendo, quando é feita uma composição, esta deverá ser estudada para vários tipos e ângulos de abordagem e deverá fazer sentido em todos eles.

A construção visual parte do design e da composição: o design é o processo de criação do set, enquadramento, composição do décor e da iluminação onde os atores figuram. Qualquer que seja o seu género, o design deve ajudar a compreender e expressar a visão do filme, deve sugerir o estado de

espírito de uma personagem, assim como relacionar-se com temas em desenvolvimento. Idealmente, o look de um filme deve ser ajustado à narrativa e ao que se pretende transmitir com a mesma.

A relação entre o ambiente fílmico e a percepção visual da cor é iniciada na construção da mise-en-scène - expressão francesa para o local onde se passa a ação¹⁸.

Os filmes emergem na própria mise-en-scène. Isto acontece quando a composição visual do filme está em perfeita sintonia com a narrativa e temática abordada¹⁹. Nestes casos, o espectador encara o ambiente fílmico como algo "natural", por mais fantasioso ou extravagante que ele seja, e a ligação entre a composição visual, a mise-en-scène e o ambiente fílmico tornam o filme num universo concreto que se gere pelos dinamismos criados entre o espaço e os atores.

Em resumo, a maneira como os atores se apresentam, a configuração e a decoração de um filme é perceptível de imediato nos minutos iniciais e é essa primeira impressão, a mais poderosa, que pode pôr em causa, justa ou injustamente, a qualidade do mesmo e a atenção dada pelo espectador²⁰.

De forma a contextualizar a construção do ambiente fílmico, é importante clarificar alguns conceitos, nomeadamente o conceito de luz “quente” e luz “fria”. No nosso dia a dia, associamos frequentemente o vermelho ao calor – a chama do fogão ou a lareira acesa, e, por isso mesmo, é normal que nos seja natural pensar no vermelho como uma cor quente²¹. Por sua vez, o azul é-nos apresentado quotidianamente como algo frio – a água do mar ou o céu. Em adição, a pintura baseia-se na percepção da cor real e reforça que cores quentes são aquelas que nos dão a referência visual de calor, como os vermelhos e laranjas e, as cores frias são o azul e o ciano. Mas, no cinema, a temperatura de cor esta associada à quantidade de energia, calor e comprimento de onda que a fonte luminosa atinge e, assim, o azul é uma cor quente e o vermelho uma cor fria²², como é visível na Figura 3.

Uma luz de alta intensidade, alta energia, alta potência e com o comprimento de onda curto é referida com uma luz de alta temperatura de cor, como a luz do sol ou dos HMI's. Em oposição, estão as luzes de baixa temperatura de cor: aquelas que têm fraca intensidade, que não conduzem calor suficiente e em que o comprimento de onda é mais longo, como as luzes de tungsténio das lâmpadas incandescentes usadas como luz artificial, normalmente nas nossas casas.

Quando há necessidade de fazer correção de temperatura, podemos optar por facilmente aplicar películas direta ou indiretamente na fonte de luz - películas daylight e tungsten. A opção de película ou balanceamento daylight é usada quando existe um excesso de azuis (luz quente), dando um look normal à luz do dia. Contrariamente, a opção tungsten foi fabricada para dar um bom resultado à luz amarela das lâmpadas incandescentes (luz fria).

¹⁸ Cf. BORDWELL & THOMPSON, 2010

¹⁹ BARSAM, 2009, p.156

²⁰ ATALAY, 2018, p. 16

²¹ MOURA, 1999, g. 149

²² MOURA, 1999, p. 150

No filme "A Lenda do Galo" foram usados vários tipos de lâmpadas e materiais, desde dedolight's a HMI's. Para mimetizar a luz diurna, usaram-se HMI's devido à natureza da sua luz e de se reproduzir eficazmente a dureza da luz do sol, como discutido previamente neste ensaio. Os Leds fizeram parte da iluminação dos ambientes noturnos. Sendo de fraca potência, permitiram dar o look naturalista de uma noite de lua cheia.

Após a definição clara da composição criativa referente à fotografia do filme "A Lenda do Galo", foi possível explorar as opções estéticas e criar os dinamismos desta obra cinematográfica. Devido ao cariz social da narrativa, o desenvolvimento da componente estética foi pensado para se obter realismo e aproximar o espectador à temática proposta. Com o objetivo de captar esta proximidade, foi efetuada uma vasta recolha de informações na busca do estilo de filmagem e gama de cores a abordar na composição visual do filme.

Numa primeira fase, foi efetuada uma pesquisa de obras cinematográficas cuja narrativa e look fossem semelhantes ao que pretendíamos para "A Lenda do Galo", acabando por se selecionar dois filmes - Barry Lyndon, de Stanley Kubrick e The hour of Pig, de Lesley Megahey - e ainda a série televisiva Vikings, de Michael Hirst.

Numa segunda fase, apesar das obras apresentarem um look semelhante, verificaram-se algumas diferenças substanciais relativamente ao que pretendíamos para o nosso projeto, nomeadamente na narrativa, gama de cores, método de filmagem e criação dos ambientes. Assim sendo, com o desenvolvimento do trabalho de conceção do filme "A Lenda do Galo", a influência dominante foi exercida por Barry Lyndon.

2.2 - REFERÊNCIAS CINEMATOGRÁFICAS

Barry Lyndon foi filmado em Inglaterra e na Irlanda, exigindo que o elenco e a equipa de cerca de 170 pessoas viajassem de um local para outro durante meses, e as filmagens em exterior foram bastante condicionadas devido às mudanças meteorológicas bruscas, dificultando assim a produção do filme. Kubrick mencionou numa entrevista incluída na obra "Kubrick", de Michel Ciment,²³ que as alterações climáticas constantes dessas localidades limitavam a sua capacidade de tomar decisões estéticas. No entanto, mesmo sabendo destas adversidades, Kubrick insistiu em usar apenas a luz natural nesses takes. Então, além do enquadramento básico, a produção estava praticamente à mercê da quantidade de luz que as nuvens permitiam passar a todo o momento. Ainda assim, as condições atmosféricas não impediram que Kubrick deixasse de filmar nesses espaços, e podemos ver uma

²³ Cf. CIMENT, 2001.

mudança de iluminação a meio da cena em várias cenas. Para as cenas de exterior, John Alcott, responsável pela direção de fotografia, teve que compensar as mudanças de luz no momento, de modo que os takes coincidissem (com a ajuda da sua câmara, Arriflex 35BL²⁴, a primeira reflex 35mm em cinematografia, em 1975). Como Kubrick queria continuar com as filmagens, fizesse sol ou não, era mandatário que essa compensação fosse fisicamente possível e esta câmara apresentava um controlo de abertura muito maior que o normal, permitindo que se fizessem alterações na abertura da lente a partir de um mecanismo de engrenagem. Dessa forma, foi possível fazer pequenos ajustes na quantidade de luz que a câmara deixava entrar, mesmo no decorrer do plano. Alcott mencionou numa entrevista ao *American Cinemagrapher Magazine*, em 1976, que o uso deste mecanismo foi uma constante e foi fundamental durante a sequência em que Barry compra o cavalo para o filho, pois o sol ora estava encoberto pelas nuvens, ora estava descoberto.

O facto de se filmar em exteriores faz com que estejamos sujeitos a que este tipo de problemas, que interferem com a timeline e parte criativa do projeto. Caso estas interferências impossibilitem a continuidade de uma determinada cena previamente pensada, é preciso que se encontrem soluções que não se afastem demasiado da narrativa que se pretende contar. Durante a rodagem da “A Lenda do Galo” existiram problemas deste tipo. As alterações atmosféricas condicionaram algumas cenas, como por exemplo a cena do julgamento do peregrino, que estava previamente pensada no exterior do mosteiro e para a qual foi necessário arranjar solução logisticamente exequível já durante o apertado período de rodagem. A solução foi encontrada com uma colaboração estreita entre a Realização e Produção, tendo sido escolhido um novo espaço. À medida que repensavam o guião, a equipa de Direção de Arte e Direção de Fotografia seguiram para o local e, com o acompanhamento da Realização (por via telefónica), foi possível improvisar um tribunal no interior do mosteiro que fosse verosímil à alternativa anteriormente pensada. Não sendo esta a melhor forma de tomar decisões e de repensar uma cena na íntegra, a solução encontrada acabou por resultar melhor. Como estávamos num meio mais controlado, foi possível efetuar testes de luz e de enquadramento sem ter a preocupação das condições atmosféricas. E, ao nível da cinematografia, conseguiu-se ainda “embelezar” a cena e dar uma carga dramática maior do que se tivesse sido filmada no exterior.

Uma das grandes fontes de inspiração de Kubrick em *Barry Lyndon*, relativamente à iluminação, foram as pinturas do século XVIII e o modo como os espaços interiores destas eram iluminados. Alcott estudou os efeitos de iluminação alcançados nas mesmas, e muitas das composições ao longo do filme referenciaram quadros reais daquela época.

²⁴ “The Arriflex 35Bl (1975) was the first no hand-holdable, silent, reflex câmara available for 35mm cinematography”.
http://cinematechnic.com/resources/arri_35bl (consultado em julho de 2018)

Para obter este efeito de luminosidade, muitas observações e testes foram conduzidos na rodagem do filme *Barry Lyndon*. Por exemplo, para cenas de interior, observou-se a forma como a luz natural do dia iluminava uma sala e tentou-se recriar essa luz usando luz artificial com origem no exterior e difundida através papel vegetal ou de um material semelhante nas janelas. Com o direcionamento da iluminação exterior para as janelas, conseguiam manter um ambiente mais controlado e manter uma aparência semelhante ao longo de um dia de filmagem.

Durante as filmagens, surgiram problemas com o uso da lente Zeiss 0.7, que parecia não ter uma grande margem de foco através do visor. Os testes reais acabaram por mostrar que a lente não tinha nenhuma profundidade de campo. Com esta lente, o foco tinha que ser irrepreensivelmente preciso para evitar que a ação ficasse fora de foco. Para poderem trabalhar com esta precisão de foco, foi necessário fazer marcações de todas as distâncias entre a ação e a câmara, de forma a que não se perdesse o foco ao mínimo movimento na ação. Mesmo usando a maior abertura possível, tiveram que completar a iluminação com velas de dois ou três pavios e cerca de 70 velas em cada candelabro. Usaram muitos candelabros por todo o cenário de forma a garantir que os rostos dos atores eram devidamente iluminados. Por exemplo, na cena em que Lord Ludd perde o seu dinheiro, Alcott colocou alguns refletores de metal por cima dos candelabros não apenas para refletir a luz e ajudar a dispersar a iluminação pela sala, mas também para atuar como um escudo de calor para proteção dos tetos e pinturas dos locais históricos em que rodavam.

Face a todos estes fatores, e devido à natureza e época do filme, uma das minhas ambições na direção de fotografia na “A Lenda do Galo” era conseguir iluminar os espaços interiores com o mínimo de luz artificial possível, recorrendo à luz proveniente das tochas e das velas sempre que possível, destacando os espaços e as personagens. No entanto, tal não foi possível devido há falta de orçamento e patrocínios em número suficiente para que tal fosse exequível. Em alternativa, tive que aceitar o facto de não conseguir pôr em prática as minhas ambições e adaptei-me, usando luz artificial para reforçar a luz das velas. O uso de luz artificial requer um maior cuidado na forma como iluminamos os espaços e as personagens, pois, se houver problemas de *raccord*, os planos podem não colar entre si.

A título de exemplo, na “A Lenda do Galo”, a cena da Taberna foi inicialmente pensada para ser filmada integralmente no mesmo dia, mas, devido aos problemas que foram surgindo durante o primeiro dia de rodagens (confusões na ordem dos planos que se ia filmar, problemas entre assistente de realização e os membros da equipa, problemas na direção de atores, demasiados intervenientes nas questões de realização, entre outras situações), as junções destas causas levaram a atrasos que tornaram obrigatória a divisão da cena em dois dias diferentes. Desta divisão resultou a impossibilidade de manter o *raccord* entre planos, em alguns dos casos, mesmo fotografando os esquemas de luz em utilização no set. Contudo, na pós-produção, através da montagem e da correção

de cor, foi possível mascarar essas falhas. Na montagem, fazendo alguns cortes mais rápidos entre planos, que, contudo, não afetassem o ritmo do filme, conseguiu-se um resultado final em que não fosse possível ao espectador contemplar planos com erros durante tempo suficiente para que os mesmos fossem notados. A própria escolha de planos foi repensada e, sem ser guiada pela ordem pensada previamente, ajudou a contornar a falta de raccord.

Posto isto, pode-se verificar que os problemas durante as rodagens podem acontecer tanto numa grande produção, como a de Barry Lyndon, como nas pequenas, como na nossa “Lenda do Galo”. Há que encarar esses contratempos como desafios e assumir essa adversidade, como por exemplo as variantes de luz solar num take, encontrando soluções alternativas e criativas para colmatar essas questões.

Para tentar prevenir este tipo de situações é preciso que seja feito um trabalho de pré-produção rigoroso. Isto é, se for pretendido filmar em exteriores, é necessário que seja feita uma calendarização consoante as condições climatéricas que desejamos. Claramente, nem sempre as previsões atmosféricas são exatas, mas saber o que poderá acontecer ajuda-nos a assegurar um plano B, sem a pressão de pensar em contrarrelógio durante o decorrer das filmagens, onde cada minuto custa dinheiro. No caso da “A Lenda do Galo”, acabámos por concretizar o projeto com sucesso, mas foi, no entanto, um risco que não deveríamos ter corrido, pois, num pior cenário, poderíamos nem ter obtido todo o material necessário para a conclusão do filme.

2.3 - A LENDA DO GALO DE BARCELOS

O termo lenda é aplicado quando queremos descrever uma narrativa que foi passada de forma verbal, de geração em geração, ao longo dos anos. Muitas vezes, as mesmas eram tão ricas e tão relevantes do ponto de vista histórico que foram passadas para o papel, adaptadas e interpretadas. São geralmente histórias do povo relacionadas com temáticas religiosas e associadas à vivência do bem e do mal²⁵.

Uma das lendas portuguesas mais importantes da era medieval é a lenda do Galo de Barcelos, que acabou por dar origem a um símbolo de artesanato atualmente reconhecido em todo o mundo. Esta lenda conta a história de um peregrino a caminho de Santiago de Compostela, que passa por Barcelos e é acusado de um crime que alarmava a população e para o qual ainda não se tinha encontrado culpado. O peregrino foi preso e julgado, acabando por ser condenado à forca apesar de jurar a sua inocência. No momento em que seria enforcado, o peregrino pediu para ser levado à presença do Juiz novamente e, no momento em que o seu pedido foi realizado, voltou a clamar a sua

²⁵ An Introduction to Storytelling, Myths and Legends Notes written by EUGENE McKENDRY BBC Northern Ireland Learning

inocência. Insistiu, jurando sobre um galo assado que estava sobre a mesa: “É tão certo eu estar inocente, como certo é esse galo cantar quando me enforcarem”. Ouviram-se risos e mais uma vez, ninguém acreditou no peregrino. Quando o peregrino voltou à força para ser finalmente cumprida a pena, o galo ergue-se e cantou. Já ninguém voltou a duvidar do peregrino e da sua inocência, e o homem foi absolvido e mandado em paz, de volta à sua peregrinação²⁶.

O povo estabelece com estas lendas uma base de religião e superstição, formando uma amálgama de práticas religiosas e bruxedos, acabando por não saber diferenciar uma coisa da outra. É assim que o cantar de um galo nesta lenda acaba por ter o mesmo efeito que a palavra de Deus, a absolvição. É interessante considerar que o galo é um dos animais com maior representação e carácter simbólico: referência temporal, pois canta o novo dia, a nova e renascida esperança; é considerado um símbolo solar e a representação da vigilância e da atividade pois desperta os humanos da noite, do sonho e do prazer; tem também uma relação com o mundo religioso e é referido por várias vezes na Sagradas Escrituras, aparecendo até com frequência no cimo das Igrejas. Está, em suma, relacionado com vigilância, ressurreição e iluminação.

As lendas têm muitas versões e, se perguntarmos a diferentes contadores, obtemos sempre diferentes histórias. Mas a sua essência é sempre a mesma, ainda que o enredo mude. A essência, no caso de “A Lenda do Galo”, resume-se no seguinte: um peregrino acusado injustamente é salvo da força pelo seu galo, ressuscitado depois de assado.

²⁶ Barcelos Município (2018) retirado de <http://www.cm-barcelos.pt/visitar-barcelos/barcelos/lenda-do-galo> (consultado em Julho 2018)

CAPÍTULO III – ANÁLISE DE CASO: A LENDA DO GALO

3.1 - PRÉ-PRODUÇÃO

3.1.1 - REPÉRAGE

Era fundamental que houvesse uma pré-produção devidamente pensada e planeada para o sucesso deste projeto. O facto de ser um filme de época torna o trabalho mais exigente, algo ambicioso e de grande envergadura, refletindo-se, naturalmente, no orçamento necessário. Retratar, numa pequena produção como a nossa, uma fábula historicamente situada no Século XIV e procurar soluções de produção que se adequassem às nossas capacidades orçamentais foi, sem dúvida alguma, um desafio e obrigou-nos a ser criativos e positivamente ativos.

Numa fase inicial, sendo uma lenda sobre Barcelos, era importante que os espaços escolhidos para o filme fossem obrigatoriamente em Barcelos, por vontade do realizador, dos patrocinadores e por questões políticas adjacentes. Sendo o realizador natural da cidade, a procura de locais para as cenas do filme ficou facilitada e, nesta medida, a sua influência foi bastante profícua.

O Monte da Franqueira foi a primeira opção para as cenas iniciais do peregrino enquanto este pernoitava. A flora associada ao nevoeiro que a envolvia criava um ambiente místico e de contemplação, o que coincidia com a visão da direção de fotografia para as ditas cenas. Assim, o meio circundante casava com a personalidade de Santiago. Ora, sendo este um homem de fé, seria este o cenário perfeito para iniciar o filme e captar a atenção do espectador. Infelizmente, por questões de produção e logística, não foi exequível devido à falta de meios, principalmente a ausência de corrente elétrica, estando os postes de iluminação demasiado distantes para se conseguir corrente e não ser possível ter um gerador nesse mesmo sítio.

Posto isto, encontrou-se um local junto à margem do Rio Cávado, mesmo à entrada da cidade de Barcelos, onde os peregrinos geralmente descansam antes de retomar a caminhada. Apesar de ser junto à margem do rio e podermos tirar algumas vantagens na composição, não tinha a misticidade e a beleza que subsistia no Monte da Franqueira, necessária para a cena inicial da curta-metragem, e, por isso, de grande importância. A escolha deste local também se deveu a questões políticas e orçamentais, por escolha do realizador.

Por fim, o Mosteiro de São Salvador de Palme, em Aldreu, viria a ser o set de filmagens para quase todas as cenas do filme. O facto de o realizador conhecer o atual dono do Mosteiro foi o grande benefício neste projeto. A ajuda e o envolvimento incansável do Sr. Alfredo Corte-Real, dono do Mosteiro, foi essencial. O seu conhecimento histórico relativamente à lenda de Barcelos e à época em questão fizeram diferença em alguns pormenores, tais como: hábitos da época, vestes e jogos

tradicionais, entre outros. No mosteiro, conseguiram-se as cenas da praça, da taberna e dos lavabos, que formam maioritariamente a composição do filme.

3.1.2 - PERSONAGENS

É preciso um conhecimento profundo das personagens e do subtexto geral do filme para que este resulte como um todo, e ainda fazer um levantamento de como alcançar a emoção cinematográfica das personagens através da câmara e da iluminação. Foi essencial ter uma compreensão irrepreensível do que cada personagem sente e pensa ao longo do argumento, e ainda o que motiva a sua forma de ser/estar. Santiago, o protagonista desta curta-metragem, é um jovem magro e tímido, mas destemido. Foi abandonado à nascença pelos pais que nunca conheceu, o que lhe moldou a vida e o levou a procurar em Deus um sentido para a mesma, através de uma peregrinação a Santiago de Compostela.

Tendo em conta toda a motivação religiosa do personagem, a sua busca por luz divina e por Deus, foi necessário repensar diversamente a iluminação ao longo das diferentes fases da narrativa, de forma a que essa busca fosse visível do ponto de vista cinematográfico.

No momento em que inicia uma peregrinação semelhante à que Santiago se propunha fazer, os peregrinos têm geralmente um motivo forte que os leva à busca de Deus, a uma mudança. Esse início é normalmente marcado por uma fase negra e, à medida que se aproximam do final da peregrinação, aproximam-se também da sua salvação, do momento em que a luz volta a entrar nas suas vidas, do reencontro com Deus. Posto isto, tentou-se que a passagem de Santiago por Barcelos tivesse essa mesma conotação e desenvolvimento. Quando chega à cidade, Santiago encontra-se envolto em sombra e chega até a perder o seu galo, o seu alimento e companhia, remetendo-nos para a dificuldade e amargura no início de uma peregrinação. Contudo, Madalena surge como a tentação, iluminada e viva, simbolizando a desistência da busca da luz, o pecado. Com o evoluir da narrativa, a luz vai retornando a Santiago, que acaba completamente iluminado e feliz, agradecendo a Deus a sua salvação, profundamente grato. No entanto, é Madalena que permite que essa salvação ocorra. É ela, o pecado e a tentação, que permite que, apesar das adversidades, Santiago escolha o caminho da luz e não sucumba à tentação. Fecha-se assim um ciclo na vida de Santiago e é-lhe devolvida a esperança.

3.2 - RODAGENS

Após vários contratempos, quer de agenda de patrocinadores, da equipa e das condições meteorológicas, as filmagens iniciaram-se duas semanas após a data inicialmente prevista. Ocorreram grandes alterações estruturais ao que se tinha previsto e planeado na pré-produção, não só a nível

criativo, mas também ao nível logístico e de material envolvido - por exemplo, planos de sequência pensados com Gimbal passaram a planos fixos ou feitos com o Ring, uma vez que não nos foi logisticamente viável manter a Gimbal na lista de material.

As rodagens não tiveram um bom começo. Faltou fluidez, método de trabalho e sobretudo organização, chegando ao ponto da desistência do assistente de realização que abandonou a equipa no segundo dia de filmagens, levando a um agravamento dos atrasos que já se verificavam por essa altura, embora, na minha opinião, esse abandono tenha sido decisivo para um momento de reflexão que nos conduziu de volta ao rumo certo. Mas, apesar da melhoria na organização e fluidez do trabalho, e como o tempo já era escasso e as condições meteorológicas não pareciam querer dar tréguas, optou-se por cortar e adaptar algumas cenas: a cena inicial junto ao rio foi alterada para uma cena dentro do Mosteiro, pois, como tinha chovido muito na noite anterior, o leito do rio subiu, submergindo por completo as margens; as cenas iniciais entre Madalena e o Juiz, no arvoredor, foram também retiradas; a cena do julgamento, que anteriormente seria concretizada na praça do mosteiro com uma força, foi improvisada à última da hora, conseguindo-se um tribunal no interior do mesmo. No final, praticamente todas as cenas foram filmadas no Mosteiro, à exceção da cena em Ponte das Tábuas.

3.3 - CORRECÇÃO DE COR

A curta-metragem “A Lenda do Galo” foi filmada no formato S-Log2, de forma a maximizar a performance do sensor de imagem, preservando-se assim a informação, tanto nas sombras como nos destaques da mesma. Esta escolha foi feita a pensar essencialmente na correção de cor, uma vez que uma das vantagens do S-Log2 é proporcionar um controlo muito maior sobre a imagem final na pós-produção. O material gravado em S-Log é gravado num espaço de cores muito maior S-Gamut. Quanto maior a gama de cores, mais informações de cores podem ser armazenadas e, mais vibrantes e realistas serão as imagens.

Quanto à resolução e aspect ratio do filme, decidiu-se que este seria filmado com uma resolução 4K e aspect ratio de 16:9. Uma das vantagens de se ter filmado em 4K é o facto de ser possível corrigir o enquadramento de um plano em pós-produção, de forma a colmatar eventuais erros de enquadramento durante as rodagens do filme. O aspect ratio inicialmente pensado, por sugestão da diretora de arte, era 4:3, visto tratar-se de um filme de época e fazer sentido optar por proporção de imagem de estilo mais “retro”. Contudo, a vontade do realizador passava por uma proporção widescreen e, assim, foi essa a proporção de imagem escolhida.

Como referido anteriormente, softwares sofisticados de correção cor como o DaVinci Resolve facilitam o processo de coloração de um filme e, por isso mesmo, foi este a ferramenta utilizada na fase de pós-produção. Numa primeira etapa, começou-se por tentar equilibrar os parâmetros Lift - shadows, Gamma - midtones e Gain - highlights, em todos os planos do filme. Numa segunda fase, fez-se uma S-Curve, aumentando o contraste e saturação e dando um look mais cinematográfico. Posteriormente, repetiu-se este procedimento em todos os planos e fez-se a etalonagem²⁷ dos mesmos. Em alguns casos particulares, como nas cenas filmadas à noite e nas cenas da taberna, foi preciso recorrer a algumas máscaras e ajustes de temperatura de cor para que fosse possível corrigir erros cometidos durante as filmagens. Por exemplo, foi necessário realçar ou diminuir os highlights da imagem de modo que “colassem” com o plano seguinte, com intuito de suavizar alguma eventual discrepância visível ao espetador na passagem entre ambos.

Tendo assumido o cargo de diretor de fotografia e, por consequência, de colorista da curta-metragem, foi-me possível, em cooperação direta com o realizador, ter um maior controlo do look do filme. O meu cargo permitiu-me ter clara noção do que queria destacar, onde existiam erros durante as rodagens e o que seria necessário para os corrigir, do ambiente de cada cena e de como queria manipular a imagem até encontrar um resultado final, o que se tornou também numa mais valia no processo de color grading.

Desde a pré-produção, tinha presente quais seriam as cenas que potencialmente trariam mais complicações quer durante as rodagens, quer na correção de cor. Ainda assim, a falta de experiência e de conhecimento consolidado levaram-me a cometer alguns erros. O cargo de diretor de fotografia é de grande responsabilidade e, como o nome indica, é necessário dirigir. Julgo que me faltou alguma capacidade para conseguir afirmar e levar avante decisões que só cabem ao diretor de fotografia tomar e determinar, deixando-me levar pela pressão externa em fazer as coisas de uma ou outra forma. As cenas iniciais do filme (Figura 4) foram indubitavelmente as mais trabalhosas no que toca à edição na pós-produção, pois estavam demasiado sub-expostas não deixando muita margem para a sua manipulação. A decisão acabou por passar pela aceitação, e acabou-se por assumir o ruído na imagem final.

²⁷ Processo de ajuste de cores entre cada plano de um filme capturado e editado em pós-produção



Figura 4- Frame da Cena 1 Início do film, sem correção de cor à esquerda, com correção à direita

Na primeira cena diurna (Figura 5), onde Santiago atravessa a Ponte das Tábuas, mostra-se a personagem a aproximar-se da cidade de Barcelos ainda de madrugada, em tons azulados, ainda antes do nascer do sol. No entanto, estes planos foram na realidade filmados ao fim do dia e, por isso, a luz era naturalmente mais azulada. Assim, o resultado final acabou por ter mais tonalidades azuis do que o idealizado, e, como o que era pretendido era mostrar o amanhecer, diminuiu-se ligeiramente a temperatura de cor em pós-produção, para que os tons amarelados sobressaíssem tenuemente, ainda que sem se perder a tonalidade azulada desejada.



Figura 5- Frame da Cena 3, chegando a Barcelos, sem correção de cor à esquerda, com correção à direita

De seguida, ainda que as cenas da Taberna (Figura 6 e 7) tenham sido filmadas completamente em interior – um espaço totalmente iluminado por luz artificial e, portanto, mas fácil de controlar – surgiram alguns problemas de raccord de luz. A filmagem destas cenas foi inicialmente prevista apenas para um dia. No entanto, como as rodagens já apresentavam atrasos em cenas anteriores, condicionaram-se as horas de trabalho no dia destinado.



Figura 6- Frame da Cena 5, sem correção de cor à esquerda, com correção à direita

Sabendo isto, e mesmo tendo feito esquemas de luz e tirado fotografias ao posicionamento das fontes de iluminação e à direção das mesmas, foi impossível que ficassem exatamente iguais no recomeçar da gravação da cena, o que resultou em problemas de raccord. O material foi arrumado no final do primeiro dia de filmagens das cenas da taberna, utilizado em outras cenas do dia seguinte e, num outro dia, voltou-se a fazer uma nova montagem do material para a filmagens da continuação das cenas da taberna.

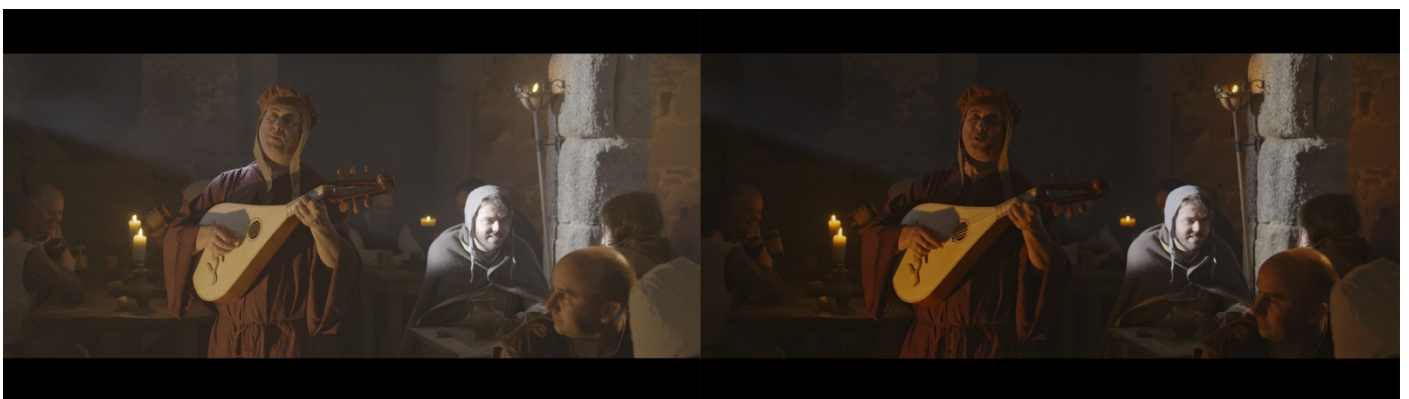


Figura 7- Frame da Cena 5, sem correção de cor à esquerda, com correção à direita

Ainda assim, através da montagem do filme conseguiu-se minimizar alguns problemas de raccord, mas não se resolveram todos. Através da correção de cor, foi conseguido alcançar tons mais homogêneos entre os planos, tendo sido preciso recorrer a algumas máscaras para conseguir baixar ou elevar alguma intensidade da luz em certos pontos para que não houvesse muita discrepância entre os mesmos (figura 7).

A atribuição de cores a determinadas características da personalidade das personagens ou às emoções que queremos que elas transmitam ao espectador é de extrema importância, como já abordado anteriormente, e, no caso de “A Lenda do Galo”, não foi exceção. Santiago, o tímido forasteiro, encontra-se maioritariamente na sombra e apresenta cores mais pálidas, mais modestas. Já Madalena é exatamente o oposto e, sendo esta a referência do pecado e tentação, apresenta-se sempre mais iluminada e com cores mais vibrantes - especialmente elementos vermelhos - que realcem o cariz a dar à personagem.(Figura 8)



Figura 8- Frame da Cena 6, sem correção de cor à esquerda, com correção à direita

CONCLUSÃO

Este projeto foi sem dúvida um processo de aprendizagem e uma mais valia, tanto na minha experiência profissional como pessoal. As dificuldades iniciais aquando do começo da rodagem do filme mostraram-se um grande desafio para mim e para toda a equipa, mas, por outro lado, permitiram-nos aprender a trabalhar sob pressão e fizeram-nos ver quais os erros a não cometer em trabalhos futuros. Creio que é importante destacar novamente a importância do planeamento e da organização, da definição de funções e da necessidade de cooperação próxima entre a equipa. Confirmou-se a enorme necessidade da integração da equipa como um todo. É do equilíbrio entre todos os aspetos da realização e produção de um filme que resulta verdadeiramente um bom resultado final. Neste projeto, a equipa precisou de ser versátil, de forma a colmatar falhas tanto na otimização do tempo útil de trabalho como na gestão dos recursos humanos. Por outras palavras, a equipa teve de se adaptar e, para que o projeto fosse concluído dentro do tempo e estivesse dentro do esperado a nível orçamental, foi necessário realizar não só o trabalho a que cada um se propôs nos respetivos cargos, mas também um pouco de trabalho geral consoante as necessidades.

Na minha experiência em particular, o cargo de diretor de fotografia foi altamente recompensador. Acredito ter cumprido o que era esperado de mim, conciliando a vontade do realizador com o meu próprio processo criativo de forma satisfatória.

Relativamente ao trabalho de color grading, foi-me possível compreender que a aplicação prática da correção de cores confirma que a cor desempenha um papel importante nos filmes. Como qualquer personagem tridimensional, a cor tem propriedades complexas e aparentemente contraditórias, mesmo dentro de uma perspetiva cultural, dando riqueza ao cinema. Quer o objetivo seja transmitir realismo, invocar certas emoções ou usar os diversos significados simbólicos, a cor é uma parte muito importante da integridade visual dos filmes porque acaba por reforçar a narrativa, as emoções e o valor daquilo que pretendemos transmitir ao espectador, conferindo atmosfera ao filme e ajudando na caracterização de personagens. Consequentemente, aprendendo mais sobre a ciência (e a arte) da cor, os diretores de fotografia ganharão conhecimentos aprimorados para auxiliar na criação de narrativas cada vez mais significativas e emocionalmente mais poderosas.

Espero ter a oportunidade de voltar a desempenhar este cargo no futuro, ainda que tenha plena consciência de que será necessário evoluir e aproximar-me gradualmente das solicitações profissionais exigidas por esse cargo, desempenhando primeiro outras funções, de forma a ganhar experiência.

BIBLIOGRAFIA

- ARNHEIM, R. (1957). *Film as Art*. University of California Press. Berkeley, Los Angeles, London
- BARSAM, Richard Meran – *Looking at movies: an introduction to Film*. 3ed.). London, (UK): W.W.Norton & Company Ltd., 2009. ISBN 978-0-393-11652-6 (eBook).
- BAZIN, A., (1967), *What is Cinema? Vol.1*, Berkeley: University of California Press. Essays selected and translated by H.Gray. Berkeley, Los Angeles, London.
- BLOCK, B., (2008). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. (2ª ed.). New York: Focal Press.
- BORDWELL, D & THOMPSON, K, (2010) *Film Art: An Introduction* (9ed). McGraw-Hill, New York
- BROWN, B. (2011). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. New York; London: Focal Press.
- BULL, S. (2010). *Photography*. Routledge. Milton Park.
- CIMENT, M. (2001). *Kubrick*. (1ª ed.). Faber & Faber: UBU: London
- COSTA, A. (2014). *Direção de Fotografia: A importância artística no cinema de ficção*. Lisboa: Avanca.
- FELLINI, Federico (2000). *Make a film*, Contra Mundum Press: New York – London – Melbourne.
- FERREIRA, C. M. (2004). *As Poéticas do Cinema*. Lisboa: Afrontamento.
- GARDIES, R. (2008). *Compreender o Cinema e as Imagens*. Lisboa: Texto&Grafia.
- GRILO, J. M. (2007). *As Lições do Cinema: Manual de Filmologia*. Lisboa: Edições Colibri, 2010.
- GROENHOLM, M. (2004) *Color Affects*, Color & Imagining Institute, Derby, Uk.
- HARDY, P (2004). *Filming on a Microbudget*. Harpenden: Ed. Pocket essentials. UK.
- HENRY, P., CHEUNG, V. WESTLAND, S, (2008) *Accuracy of Cross-Media Colour Memory*. School of Design, University of Leeds.
- KALMUS, N.M. (1935), *Color Consciousness*. Journal of The Society of Motion Picture Engineers, San Francisco, California.
- KATZ, S D. (1991). *Film directing Shot by Shot - Visualizing from Concept to Screen*. Michigan: Michael Wiese Productions; Focal Press. Ventura Blvd
- LEWIS, J (2012). *Essential Cinema - An Introduction to Film Analysis*. Oregon State University. Wadsworth Cengage Learning, Wadsworth, USA.
- LOBRUTTO, V., (2002). *The filmmaker's guide to production design*, Allworth Press. New York
- MERCADO, G. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Burlington: Focal Press.
- METZ, C (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. New York: Oxford University Press.
- MOURA, E. (1999). *50 Anos Luz Câmara Ação*. (2ed.) Senac, São Paulo.
- PEACOCK, S., (2010). *Colour*, University of Manchester Press. UK
- RABIGER, M. (2003). *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Burlington: Focal Press. Burlington
- SMPTE, (1957). *Elements of Color in Professional Motion Pictures*. Society of Motion Picture and Television Engineers. New York.
- TURNER, G., (2002). *The Film Cultures Reader*, Routledge, Psychology Press. London and New York.
- ZETT, H. (2010). *Sight Sound Motion*. Applied Media Aesthetics (6th Edition) Wadsworth Cengage Learning, San Francisco State University.

YUMIBE, J., (2013). *Early Fil, Mass Culture, Modernism, Moving Color*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London.

WARD, P. (2000). *Picture Composition for Film and Television*. Oxford: Focal Press. London, New York

FILMOGRAFIA

- Megahey, Leslie (1993). The Hour of the Pig, Reino Unido, França.
- Kubrick, Stanley (1975). Barry Lyndon, Reino Unido.
- Hirst, Michael (2013). Vikings (TV Serie), Canadá, Irlanda.
- Annaud, Jean-Jacques (1987). O Nome da Rosa, Reino Unido.

ANEXOS

Anexo I – Lista de Material

Câmara	Equipamento elétrico e grip	Consumíveis	Iluminação
<ul style="list-style-type: none"> - Follow Focus Wirless - Câmara – Sony FS7 + Saco de transporte - Objectivas – Kit Sony Prime (20mm, 35mm, 50mm, 85mm) + Caes para transporte - Adaptador PL mount - Metabones - Monitor Gravador – Atomos Shogun Inferno ou Blackmagic video assist 4k - Baterias – 2xSony BPU (para câmara), 3xV-Mount (para câmara), 3xSony NP (para Atomos Shogun) - Carregadores – Respetivos carregadores para as baterias mencionadas. - Tripé Vinten cabeça c20 - Cabos – 3xcabos BNC (vários tamanhos), 2xcabos HDMi, - Cartões – 2xcartões FS7, 2xSD cards, Disco para Atomos Inferno - Extensões de 25mt - Cabos D-TAP para baterias V-Mount 	<ul style="list-style-type: none"> - Grua (Mini Jib) - 4 x Ceferinos - 2 x Barracuda (1 pequena, 1x médias,) - 4 x braços mágicos - 2 x frames 1x1 (Full White difusion + 1/2 White difusion) - 3 x Garfos - 4 x Garras (c/espigão) - 6 x molas MR - 8 x sacos de areia - 4 x tripés 2 tijes - 2 x tripés 3 tijes - 2 x Dimmers portáteis de 32 amp 	<ul style="list-style-type: none"> - full CTB - 1/2 CTB - 1/4 CTB - full CTO - 1/2 CTO - 1/4 CTO - full white difusion - ND 9 	<p>HMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 x Fresnel HMI 1.2kw - 1 x Fresnel HMI 575kw - 2 x Esferovites 1x1mt - 2 x Esferovites 2x1mt <p>Tungsténio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 x Kit Ianiro (1 quartzo + 2 fresnel) - 1 x Kit Dedolight - 2 x Leds -